Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества»

Методическая разработка
для педагогов дополнительного образования

«Инновационное занятие по Щурковой Н.Е. в дополнительном образовании»

Ильина Ю.А., методист

г.о.г. Тамбов, пос. Строитель
2026

Инновационное занятие
в дополнительном образовании

Инновационное занятие -это динамическая модель с применением инновационных методов и технологий

Основные черты:

- ✓ смена видов деятельности;
- ✓ высокая мотивация учащихся;
- ✓ акцент на развитие творческих и исследовательских навыков;
- ✓ использование интерактивных и цифровых инструментов;
- ✓ индивидуальный подход;
- ✓ создание ситуации успеха для каждого ребёнка

Виды инновационных занятий

- ✓ Исследовательские работа - первоисточниками, постановка гипотез, экс перименты.
- ✓ Проектные - создание творческого или прикладного продукта.
- ✓ Интегрированные - объединение тем из разных областей знаний.
- ✓ Проблемные - поиск решений нестандартных задач.
- ✓ Групповые/тренинговые - командная работа, ролевые игры.
- ✓ Дифференцированные - учёт уровня подготовки и интересов учащихся.
- ✓ С применением ИКТ- использование онлайн-платформ, симуляторов, м ультимедиа

Этапы разработки занятия

Анализ программы: соотнесение темы с учебно-тематическим планом, связь с предыдущими и последующими занятиями.

1.Постановка целей:

- ✓ образовательная (что узнают/научатся делать);
- ✓ развивающая (какие навыки разовьются);
- ✓ воспитательная (какие ценности формируются)

2.Выбор методов: сочетание традиционных и инновационных приёмов

3.**Подготовка ресурсов**: дидактические и раздаточные материалы, цифровые инструменты, техническое оснащение;

4.**Продумывание рефлексии**: способы оценки результатов и обратной связи.

Структура занятия (по Н. Е. Щурковой)

1. **Организационный этап** (3–5 мин):

- ➢ приветствие, настрой на работу;
- ➢ формулировка темы и целей в увлекательной форме (загадка, видео, кейс).

2. Проверочный этап (5–7 мин, если требуется):

- ➢ актуализация знаний через мини-викторину, мозговой штурм или тест.

3.Подготовительный этап (5 мин):

- ✓ мотивация - демонстрация практической значимости темы;
- ✓ постановка проблемы или исследовательского вопроса

4. Основной этап (20–25 мин):

- ✓ изложение нового материала через диалог, эксперимент, анализ кейса;
- ✓ практическая работа: проект, моделирование, игра, исследование;
- ✓ использование технологий:
- ✓ интерактивная доска для визуализации;
- ✓ онлайн-сервисы для совместной работы;
- ✓ погружения в тему;
- ✓ программируемые конструкторы

5.Контрольный этап (5–7 мин):

- ✓ экспресс-проверка понимания: мини-тест, «фишбоун», карта понятий;
- ✓ самооценка по чек-листу.

6.Итоговый этап (3–5 мин):

- ✓ презентация результатов (групповых/индивидуальных);
- ✓ обсуждение достижений, разбор ошибок.

7.Рефлексивный этап (3–5 мин):

приёмы рефлексии:

- ✓ «Плюс-минус-интересно» (что понравилось/вызвало трудности/заинтересовало);
- ✓ эмодзи-опрос;
- ✓ мини-анкета с открытыми вопросами.

Примеры инновационных приёмов

- ➢ **Квест:** маршрут с заданиями по станциям (например, «Лаборатория изобретателей»).
- ➢ **Дизайн-мышление:** генерация идей для решения локальной проблемы (экология двора,).
- ➢ **Миниисследование:** сбор данных через опрос/наблюдение → анализ в Excel → инфографика.
- ➢ **Театрализация:** инсценировка исторического события или научного процесса.
- ➢ **Геймификация:** система баллов, беджей, уровней сложности

Критерии успешности

- ➢ активность и вовлеченность учащихся на всех этапах;
- ➢ практическое применение знаний (продукт/проект/решение);
- ➢ положительная эмоциональная атмосфера;
- ➢ рост самостоятельности и креативности детей;

- конструктивная обратная связь от участников

Рекомендации педагогу

- тестируйте новые методы поэтапно — начните с одного элемента (например, добавьте интерактивную викторину);
- учитывайте возрастные особенности: для младших школьников — больше игр и визуалов, для подростков — реальные кейсы и технологии;
- создавайте банк цифровых ресурсов (шаблоны, видео, симуляторы);
- вовлекайте учащихся в планирование: пусть предлагают темы или форматы занятий.